

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya komik ini menjawab permasalahan komunikasi visual tentang keilmuan beladiri Pencak Silat Merpati Putih yang mengalami dinamika dan pasang surut dalam perjalanannya. Peranan Pencak Silat dalam membekali keahlian prajurit dalam melawan penjajah sangat memiliki andil penting sehingga beberapa pertempuran besar yang terjadi di Nusantara sempat membuat penjajah kewalahan. Pencak silat Merpati Putih dalam perkembangannya juga dipercaya untuk melindungi ideologi bangsa dari gempuran paham-paham yang bertentangan dengan Pancasila.

Penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam merancang kerja kreatif harus mempunyai pengetahuan yang menyeluruh dari permasalahan yang dihadapi. Pengetahuan itu bisa didapatkan dari observasi, wawancara maupun mencoba terjun langsung di dunia yang sedang diteliti tersebut. Menjawab kesalahpahaman informasi tentang pencak silat dijawab dalam karya ini antara lain bahwa Pencak Silat bukan sarana untuk menyerang pihak lain yang lemah, namun untuk mempertahankan diri dan kehormatan orang banyak. Dijelaskan juga bahwa dalam meraih ilmu yang mumpuni tidak dengan ritual atau mantra-mantra namun dengan ketekunan berlatih dan pemusatan konsentrasi. Makna-makna yang tersirat pada dialog karakter-karakter cerita di dalam karya ini diharapkan bisa menjawab nilai-nilai filosofi yang di usung perguruan Pencak Silat.

Dalam menggali informasi sejarah secara akurat membutuhkan keahlian yang lebih spesifik yakni sejarawan. Mencari informasi yang sudah terjadi di masa orde lama setidaknya memiliki beberapa kelemahan antara lain kurangnya sumber tertulis, ingatan manusia yang terbatas dan banyak nya saksi mata yang telah meninggal. Penulis tidak menyebut bahwa karya ini adalah novel sejarah namun sebagai novel fiksi berlatar sejarah keilmuan Perguruan Pencak Silat Merpati Putih

B. Saran

Perancangan karya ini banyak memiliki kekurangan di sana-sini, oleh karena itu penulis mencoba menyampaikan beberapa gagasan yang bisa membangun di kemudian hari bisa dilakukan penulis pribadi maupun dilakukan oleh sesama desainer, komikus, institusi pendidikan maupun bagi perguruan pencak silat.

1. Karya komik ini sebagai subjek penciptaan banyak terkendala minimnya literatur visual maupun sejarah deskriptif. Penulis lebih banyak mendapatkan dari wawancara dengan narasumber yaitu pewaris perguruan dan tokoh-tokoh sesepuh yang pernah mendirikan organisasi perguruan Merpati Putih pada tahun 1960 an.
2. Perancangan dengan media visual komik banyak membutuhkan keahlian-keahlian yang tidak selalu dimiliki oleh desainer komunikasi visual, diantaranya kemampuan menulis plot cerita yang memiliki

dinamika. Kemampuan bertutur dengan ungkapan sastra juga diperlukan untuk mendramatisasi penokohan dan adegan-adegan sehingga lebih memiliki kesan yang mendalam. Untuk itu bukan tidak mungkin dalam perancangan-perancangan komik berikutnya melibatkan pihak lain dalam mengolah cerita yang berperan sebagaimana artisan bagi seniman seni murni.

3. Subjektivitas dalam karya seni merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari. Secara positif hal ini bisa menjadi eksplorasi yang bisa mengembangkan karya lebih menarik untuk *target audience*. Secara negatif unsur subjektivitas bisa mempengaruhi ekspektasi dari banyak pihak yang terlibat maupun pihak-pihak lain yang menjadi bagian anggota perguruan Merpati Putih. Sebagai sebuah karya perancangan yang melalui proses penelitian akademis, penting bagi desainer untuk menjaga keseimbangan aspek subjektif dan objektif dalam karya perancangannya.
4. Bagi lembaga khususnya yang memiliki jurusan di bidang seni rupa dan desain memberikan ruang yang lebih bagi mahasiswa yang ingin menggali komik sebagai karya tugas akhirnya. Memberikan pengetahuan yang melimpah mengenai komik bukan hanya dari teknis ilustrasi saja melainkan menggugah kesadaran mengangkat cerita lokal maupun menggunakan gaya ilustrasi yang autentik tidak banyak terpengaruh gaya anime (*manga*) maupun ilustrasi gaya barat.

5. Perguruan pencak silat terkadang mengabaikan bahwa sebenarnya silat merupakan salah satu seni, perguruan lebih banyak menekankan silat menjadi olahraga prestasi sehingga kurang memperhatikan aspek seni budaya yang terkandung. Perguruan pencak silat sudah saatnya melakukan promosi alternatif untuk mengembangkan perguruan dengan media-media yang menarik secara visual dengan membuat film, website dan dengan buku komik yang bisa menjadi kebanggaan bagi calon anggota perguruanannya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Brown, Tim. (2009), *Change by Design_ How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins, New York

Howard Alexander, Quintin Chambers, Donn F. Draeger. (1970), *Pentjak Silat Indoesian Fighting Art*. Japan Publications Trading Co, Tokyo

Loomis, Andrew.(1959) *Drawing The Head and Hands*. The Viking Press, New York

Mccloud, Scott. (1994), *Understanding Comics_ The Invisible Art*. Harper Paperbacks, New York.

_____ (2006) *Making Comics_ Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*-Harper Paperbacks, New York.

Noble, Ian. & Russell Bestley. (2007), *Visual Research: An introduction to research methodologies in graphic design*. AVA Publishing, Switzerland.

Stan Lee & John Buscema. (1977) *How to Draw Comics The Marvel Way*. Simon & Schuster, Inc, New York

Wood, Gray. (1964) *Historian's Handbook: A Key to the Study and Writing of History*. Houghton Mifflin Co., Boston

Will, Eisner. (1990). *Comics And Sequential Art*. Poorhouse Press, Florida.

_____ (2006). *The Neighborhood Dropsie Avenue*. The Estate of Will Eisner, New York

Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. Plotpoint Publishing; Jakarta

Maryono, Oong. (1998). *Pencak Silat Merentang Waktu*. Pustaka Pelajar; Jakarta

Maharsi, Indiria (2014) *Mudah Dan Praktis Menggambar Dengan Pensil*. Media Pressindo; Yogyakarta

Mintaraga, Jan. (2016) *Menggambar Komik Ala Jan Mintaraga*. Klasik Cergam Indonesia ; Jakarta

Peursen, Van. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Edisi Kedua. Kanisius: Yogyakarta

Redana, Bre. (2013). *Aku Bersilat, Aku Ada. Guru Besar Persatuan Gerak Badan Bangau Putih*. Kompas Media Nusantara. Jakarta.

_____ (2016). *Memo Tentang Politik Tubuh Guru Besar Persatuan Gerak Badan Bangau Putih*. Kompas Media Nusantara. Jakarta.

Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia, Jakarta.

Sobur, Alex, (2013). Cetakan Kelima, *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra, Yogyakarta .

Vlekke, Bernard H.M. (1961). *Nusantara Sejarah Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

Sumber Jurnal:

Lucky Hendrawan, Pratiwiati & Irawati (2003) *Senjata Dan Pendekar Dalam Komik Silat Indonesia*, Wacana Seni Rupa, Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol.2,4, Mei 2002

Kuswara. (2011) *Perbandingan Aspek Isi dan Etika Penulisan Antara Komik Indonesia dan Komik Terjemahan* , Prosiding SNaPP2011 : Sosial, Ekonomi dan HUMANIORA

Karna Mustaqim (2014) *Membaca Wajah Komik Indonesia*, Jurnal Universitas Pelita Harapan

Webtografi

<http://www.cnnindonesia.com/olahraga/20161208141752178178244/presiden-jokowi-kaget-jadi-pendekar-utama-pencak-silat>

<http://www.ppsbetakomerpatiputih.com/index.php?p=invid>

<https://tangtungan.com/liputan-50-tahun-ulang-tahun-perguruan-silat-merpati-putih/>

<https://news.detik.com/berita/d-3279723/ratusan-pesilat-tawuran-di-yogyakarta>

<http://tjergam.com/shop/bunuh-mandala/>



Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

Kamis, 25 Oktober 2018



Kunjungan dari Dosen Penguji, Dosen Pembimbing dan Ketua Sidang

Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

Kamis, 25 Oktober 2018



*Sarasehan dan bedah karya
bersama rekan-rekan mahasiswa PPs ISI Yogyakarta*

Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

Kamis, 25 Oktober 2018



*Kunjungan dari Ir. Nehemia Budi Setyawan
Pewaris Perguruan Pencak Silat Beladiri Tangan Kosong Merpati Putih*